

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 07-275520

(43)Date of publication of application : 24.10.1995

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

(21)Application number : 06-075184

(71)Applicant : SEGA ENTERP LTD

(22)Date of filing : 13.04.1994

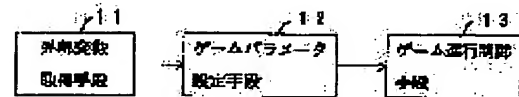
(72)Inventor : HOSHINO KAZUYUKI

(54) GAME DEVICE

(57)Abstract:

PURPOSE: To make variable parameters related to the contents of a game for the change thereof, and enhance game interest.

CONSTITUTION: An external variable acquisition means 11 acquires the prescribed external variables related to the contents of a game at the time of playing the game. A game parameter setting means 12 establishes parameters related to the contents of the game on the basis of the value of the acquired external variables. Also, a game progress control means 13 controls the progress of the game, using the established game parameters.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 12.03.2001

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 13.08.2002

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平7-275520

(43) 公開日 平成 7 年 (1995) 10 月 24 日

(51) Int.Cl.⁹

A 6 3 F 9/22

識別記号

庁内整理番号

H

F I

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 4 頁)

(21) 出願番号 特願平6-75184

(22) 出願日 平成 6 年 (1994) 4 月 13 日

(71) 出願人 000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス

東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 12 号

(72) 発明者 星野 一幸

東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 12 号 株式会
社セガ・エンタープライゼス内

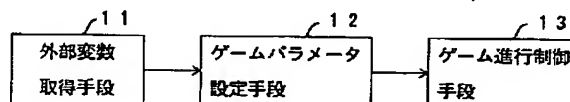
(74) 代理人 弁理士 伊東 忠彦

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置

(57) 【要約】

【目的】 本発明はゲーム装置に関し、ゲーム内容に関わるパラメータを可変としてゲーム内容に変化をもたらして興趣を高めることを目的とする。

【構成】 外部変数取得手段 1 1 は、ゲームの実行時に、ゲーム内容に関係させる所定の外部変数を取得する。ゲームパラメータ設定手段 1 2 は、前記取得された外部変数の値に基づいて、ゲーム内容に関わるゲームパラメータを設定する。ゲーム進行制御手段 1 3 は、前記設定されたゲームパラメータを用いてゲームの進行を制御する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 所定のゲームプログラムに従い、操作者の操作に応じてゲームの進行を制御するゲーム装置において、

ゲームの実行時に、ゲーム内容に関係させる所定の外部変数を取得する外部変数取得手段と、

前記取得された外部変数の値に基づいて、ゲーム内容に関わるゲームパラメータを設定するゲームパラメータ設定手段と、

前記設定されたゲームパラメータを用いてゲームの進行を制御するゲーム進行制御手段とを有する構成としたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】 前記外部変数取得手段は、装置外部から入力されたプレイヤーの生年月日のデータを基にして、プレイヤーのバイオリズムの値を外部変数として算出することを特徴とする請求項1記載のゲーム装置。

【請求項3】 前記ゲームパラメータ設定手段は、前記取得された外部変数の値に基づいて、対戦ゲームにおける各戦士の対戦能力に関するゲームパラメータを設定し、

前記ゲーム進行制御手段は、前記設定された各戦士の対戦能力に関するゲームパラメータを用いて、対戦ゲームの進行を制御することを特徴とする請求項1又は請求項2記載のゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明はゲーム装置に係り、特に、ゲーム内容に関わるパラメータを可変できるゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】ゲーム装置、例えば、出力装置（ディスプレイ、音声出力装置等）、入力装置（入力ボタン等）を備えた、テレビゲーム装置では、プレイヤーは、ディスプレイの画面を見ながら入力ボタン等を操作して、ゲームを行う。

【0003】ゲーム内容に関わるパラメータとしては、例えば、キャラクタ同士が対戦する対戦ゲームにおける、各キャラクタの対戦能力に関わるパラメータがある。従来のゲーム装置では、ゲーム内容に関わるパラメータを固定にしている。例えば、上記の対戦ゲームでは、複数種類の各キャラクタごとに固定したパラメータを設定している。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】従来のゲーム装置では、上記のように、ゲーム内容に関わるパラメータを固定にしている。このため、プレイヤーがゲームに慣れてくると飽きが生じるという問題があった。アーケードゲーム施設におけるゲーム装置の場合、客に飽きられると集客力が低下してしまうという問題もある。

【0005】本発明は、上記の点に鑑みてなされたもの

で、ゲーム内容に関わるパラメータを可変としてゲーム内容に変化をもたらして興味を高めることができるゲーム装置を提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】図1は本発明の原理構成図を示す。所定のゲームプログラムに従い、操作者の操作に応じてゲームの進行を制御するゲーム装置において、外部変数取得手段11は、ゲームの実行時に、ゲーム内容に関係させる所定の外部変数を取得する。

【0007】ゲームパラメータ設定手段12は、前記取得された外部変数の値に基づいて、ゲーム内容に関わるゲームパラメータを設定する。

【0008】ゲーム進行制御手段13は、前記設定されたゲームパラメータを用いてゲームの進行を制御する。

【0009】請求項2の発明では、前記外部変数取得手段11は、装置外部から入力されたプレイヤーの生年月日のデータを基にして、プレイヤーのバイオリズムの値を外部変数として算出する構成とする。

【0010】請求項3の発明では、前記ゲームパラメータ設定手段12は、取得された外部変数の値に基づいて、対戦ゲームにおける各戦士の対戦能力に関するゲームパラメータを設定し、前記ゲーム進行制御手段13は、前記設定された各戦士の対戦能力に関するゲームパラメータを用いて、対戦ゲームの進行を制御する構成とする。

【0011】

【作用】請求項1の発明では、ゲームの実行時に取得した外部変数の値に応じて、ゲーム内容に関わるゲームパラメータを変化させることができる。このため、ゲームを行う毎に、ゲーム内容が変化し、ゲームから受ける楽しさの内容に変化をもたらすことができる。従って、ゲームの興味を高めることができ、プレイヤーが飽きにくいゲームとすることを可能とする。

【0012】請求項2の発明では、プレイヤーのバイオリズムの値に応じて、ゲーム内容に関わるゲームパラメータを変化させるため、ゲームを行う毎に、ゲーム内容が変化し、ゲームから受ける楽しさの内容に変化をもたらすことを可能とする。

【0013】請求項3の発明では、対戦ゲームにおいて、ゲームを行う毎に、各戦士の対戦能力に関するゲームパラメータを変化させて、ゲームの興味を高めることを可能とする。

【0014】

【実施例】図2は本発明の一実施例のゲーム装置21の構成図を示す。ゲーム装置21は、装置全体の制御を行うCPU（中央処理装置）23、ゲームプログラムが格納されたROM24、各種データの一時格納や、各種作業を行うためのRAM25、タイマ26を備えている。また、ゲーム操作の入力装置としての入力ボタン35、ビデオインタフェース回路31、ディスプレイ3

2、オーディオインタフェース回路33、スピーカ34を備えている。入力ボタン35中には、スタートボタン、方向ボタン、攻撃ボタン等がある。

【0015】CPU23は、ROM24に格納されたゲームプログラムに従い、プレイヤーの入力ボタン35の操作に応じてゲームの進行を制御する。CPU23は、このゲームの進行に合わせて、ビデオインタフェース回路31を介して、ディスプレイ32にゲーム画面を表示させ、オーディオインタフェース回路33を介して、スピーカ34からゲームの効果音を生成させる。

【0016】次に、ゲーム装置21の動作手順について説明する。図3は、CPU23の制御下で動作するゲーム装置21の動作手順を示すフローチャートである。ここでは、ゲームプログラムが対戦ゲームのプログラムである場合について説明する。

【0017】この対戦ゲームでは、複数種類のキャラクター(戦士)が設けられており、プレイヤーは、ゲームの開始時に自分のキャラクターを選択して、ゲーム中に、自分のキャラクターを対戦相手のキャラクターと対戦させながら、ゲームを行う。各キャラクターには、キャラクターの対戦能力を決めるゲームパラメータとしての体調パラメータが設けられている。この体調パラメータとしては、例えば、足の速さ、ジャンプ力、攻撃力、体の弱点の範囲等がある。また、複数種類の各キャラクター毎に、体調パラメータの優劣係数を変えることで、各キャラクターに異なる特徴を持たせる。

【0018】図3において、ステップ102～104が外部変数取得手段に相当し、ステップ106がゲームパラメータ設定手段に相当し、ステップ107、108がゲーム進行制御手段に相当する。

【0019】プレイヤーが入力ボタン35中のスタートボタンを押すと、ゲームが開始される。初めに、ステップ101では、CPU23は、各種の初期設定を行う。

【0020】ステップ102では、ディスプレイ32にメッセージを表示させて、バイオリズムを計算するために必要な、プレイヤーの生年月日の入力を促す。プレイヤーが入力ボタン35により生年月日を入力すると、CPU23は、この生年月日のデータを読み込む。

【0021】ステップ103では、CPU23は、タイム26より、現在の日付データを読み込む。ステップ104では、読み込んだプレイヤーの生年月日のデータと、現在の日付データとを用いて、今日現在のプレイヤーのバイオリズムを計算する。この計算したバイオリズムの値を保持しておく。(例えばRAM25内のバイオリズムデータ用バッファに保持する)ステップ105では、ディスプレイ32にメッセージと選択可能なキャラクターの絵と特徴等を表示させて、プレイヤーに自分のキャラクターを選択させる。プレイヤーが入力ボタン35によりキャラクターを選択すると、CPU23は、この選択されたキャラクターを、プレイヤーのキャラクターとして設

定する。

【0022】ステップ106では、ステップ104で計算して保持してあるバイオリズムの値に基づいて、プレイヤーのキャラクターの体調パラメータを設定する。

【0023】例えば、計算したバイオリズムの身体リズムの高低に対応して、キャラクターの足の速さ、ジャンプ力、攻撃力、弱点の範囲を設定する。これにより、プレイヤーのバイオリズムに応じて、キャラクターの対戦能力が変化することとなる。

10 【0024】キャラクターの足の速さを変えるには、例えば、身体リズムの値が低くなる程、方向ボタンの操作を読み取る時間間隔を広くすることで、足を遅くする方法がある。

【0025】なお、この体調パラメータの設定の際、異なる特徴を持たせるために各キャラクターに対して予め設定してある体調パラメータの優劣係数を用いて、選択されたキャラクターの体調パラメータを設定する。このため、同一のバイオリズムでも、選択されたキャラクターの種類によって、異なる体調パラメータが設定される。

20 【0026】また、バイオリズムの身体リズムだけでなく、感情リズム、知性リズムの値も利用して、各値の高低に応じて、体調パラメータを設定してもよい。

【0027】ステップ107では、CPU23は、プレイヤーの入力ボタン35の操作に応じて、ディスプレイ32の画面内における、プレイヤーのキャラクターの移動、対戦相手のキャラクターへの攻撃、対戦相手のキャラクター制御、また、スピーカ34からの効果音の制御等を行う。また、ゲームの進行中のプレイヤーの得点、エネルギー残量等を管理する。

30 【0028】ステップ108では、ゲームオーバーの条件が成立したかどうかを判断する。例えば、プレイヤーのエネルギー残量が0となったときゲームオーバーとする。ゲームオーバーの条件が成立しない場合は、ステップ107に戻って処理を続け、ゲームオーバーの条件が成立した場合は、ゲームを終了する。

【0029】上記のように、本実施例では、プレイヤーのバイオリズムの値に応じて、キャラクターの対戦能力を変化させることができる。このため、ゲームを行う日によって、操作感覚等が変化し、ゲームから受ける楽しさの内容に変化をもたらすことができる。従って、ゲームの興趣を高めることができ、プレイヤーが飽きにくいゲームとすることができる。

【0030】アーケードゲーム施設におけるゲーム装置に適用した場合、ゲームを行うごとに内容に変化があるため、集客力を高め、ゲームの寿命を延ばすことができる。

【0031】なお、外部変数としては、上記実施例のバイオリズムに限らず、例えば、室温、天気、プレイヤーの体重等、各種のものが使用できる。

50 【0032】また、ゲームとしては、上記実施例の対戦

ゲームに限らず、外部変数に応じてゲーム内容に関わるゲームパラメータを変化させる構成として、各種のゲームに適用することができる。

【0033】なお、ゲームプログラムは、ROMに格納されるものに限られず、交換可能なカートリッジに格納する構成、或いはCD-ROM装置等の外部記憶装置からRAMにゲームプログラムを読み込む構成とすることもできる。

【0034】

【発明の効果】上述の如く、請求項1の発明によれば、ゲームの実行時に取得した外部変数の値に応じて、ゲーム内容に関わるゲームパラメータを変化させることができるため、ゲームを行う毎にゲーム内容を変化させて、ゲームから受ける楽しさの内容に変化をもたらすことができ、従って、ゲームの興趣を高めて、プレイヤーが飽きにくいゲームとすることができる。

【0035】また、アーケードゲーム施設におけるゲーム装置に適用した場合、ゲームを行うごとに内容に変化があるため、集客力を高め、ゲームの寿命を延ばすことができる等の特長を有する。

【0036】請求項2の発明によれば、プレイヤーのバイオリズムの値に応じて、ゲーム内容に関わるゲームパラメータを変化させるため、ゲームを行う毎にゲーム内容を変化させて、ゲームから受ける楽しさの内容に変化をもたらすことができる。

*

*【0037】請求項3の発明によれば、対戦ゲームにおいて、ゲームを行う毎に各戦士の対戦能力に関するゲームパラメータを変化させて、ゲームの興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の原理構成図である。

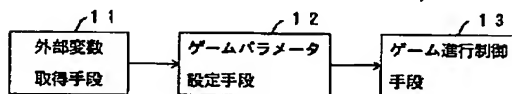
【図2】本発明の一実施例のゲーム装置の構成図である。

【図3】本実施例のゲーム装置の動作手順を示すフローチャートである。

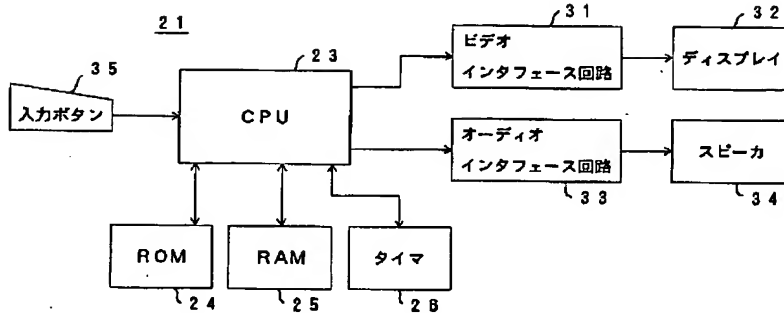
【符号の説明】

- 11 外部変数取得手段
- 12 ゲームパラメータ設定手段
- 13 ゲーム進行制御手段
- 21 ゲーム装置
- 23 CPU
- 24 ROM
- 25 RAM
- 26 タイマ
- 31 ビデオインタフェース回路
- 32 ディスプレイ
- 33 オーディオインタフェース回路
- 34 スピーカ
- 35 入力ボタン

【図1】



【図2】



【図3】

